

## 11.11. DIDÁCTICA PARA UNA CULTURA PROYECTUAL EN EL AULA

### APORTES PARA LA EDUCACIÓN EN DISEÑO

**Ricardo Romero**

Facultad de Bellas Artes (FBA). Universidad Nacional de la Plata (UNLP)

#### Resumen

El diseño industrial opera en nuestro entorno cotidiano constituyéndose como un posibilitador de la cultura material dominante, creando nuestro hábitat de artefactos.

En este trabajo se articulan algunos conceptos que harían posible una didáctica de la cultura proyectual, análoga a la didáctica para la cultura visual, que permita desarrollar estrategias de acción, enseñar a deconstruir los objetos que se consumen, su significado, su lugar en el mundo, sus códigos de poder, e invitar a los estudiantes a reconsiderarlos desde una mirada crítica y facilitar con ello el diseño y uso de objetos de manera activa, en lugar de ocupar el rol pasivo de consumidores. Una didáctica de la cultura objetual puede colaborar para entregarnos herramientas que resistan los embates de la industria del consumo.

#### Palabras clave

Diseño industrial; cultura proyectual; didáctica del diseño

Una definición de Italo Calvino nos ayuda a describir el carácter indisoluble entre los objetos, el hombre y la producción: “Lo humano es la diseminación continua de obras, objetos y signos que hacen a la civilización, el hábitat de nuestra especie, su segunda naturaleza” (Calvino: 1981). Cada hombre es un hombre más las cosas, es hombre en cuanto se reconoce en un número de cosas, reconoce lo humano caracterizado de cosas, es él mismo, que ha tomado la forma de cosas. Vivimos inundados de una extraordinaria variedad de imágenes, objetos e imaginarios sociales, problemática que nos permite hacer un abordaje desde la perspectiva de la didáctica del diseño industrial, puesto que esta disciplina trata los recursos analíticos del mundo simbólico de los objetos, utensilios, artefactos y productos de consumo masivo. En primera instancia se propone analizar el universo objetual y la cultura proyectual dominante, explorando las características del

mercado de consumo y su impacto en el hombre contemporáneo y en las juventudes latinoamericanas analizadas por Rosana Reguillo.

En una segunda instancia se ponen en relieve los supuestos que operan dentro de las instituciones de enseñanza artística a través del registro de Gabriela Agustowsky. En este sentido, se propone hacer una analogía entre cultura proyectual y cultura visual, en los términos en que esta última es presentada como una didáctica de las artes visuales por Fernando Hernández y sostenida en las argumentaciones de Mariel Ciafardo en favor de una didáctica del arte que nos permita poner en duda la aceptación pasiva de lo existente.

### La cultura proyectual dominante

Es posible definir una cultura proyectual dominante dentro del paradigma de la sociedad de consumo, donde la mediación del mercado en la producción de bienes ofrecen en muchas ocasiones a los diseñadores, la realización de objetos de dudosa utilidad y corta vida, produciendo de esta manera un gasto excesivo de energía y trabajo humano, al ocuparse sólo de aquello que la demanda propone como válido, y desviando los esfuerzos que se necesitan para resolver los problemas más acuciantes para la humanidad: la lucha global contra los desiertos, el calentamiento global, el bienestar de los más oprimidos, la integración de las discapacidades, en definitiva, para abolir las vergüenzas más flagrantes de este mundo. Nuestra época es tecnológicamente revolucionaria como no ha conocido otra la historia de la humanidad, pero no tiene conducción consciente si dejamos que el mercado conduzca la producción material y simbólica.

En “Ciudadanías juveniles en América Latina” Rosana Reguillo sintetiza: “en el mundo se vive una creciente desproporción entre consumo simbólico y posibilidades de consumo material, se amplía el acceso a símbolos, mensajes, información, consumo audiovisual y redes, al tiempo que crecen el desempleo y la pobreza”. Las políticas desarrolladas para enfrentar la pobreza han marcado un alejamiento de estos cánones, pero se necesita más, *gran parte de la juventud parece desentenderse del futuro, se retira del espacio público, resignando en los hechos y en los sueños la construcción del mundo.*

### La Cultura Visual y Cultura Proyectual. Conceptos para la enseñanza de diseño

Gabriela Agustowsky analiza algunos postulados básicos vinculados a la enseñanza de las artes plásticas y visuales en tanto que posee una serie de conceptos, nociones, hitos, fuertemente arraigados en los discursos de la gente en general y en muchos casos en profesores del arte:

-La capacidad del arte es un talento o un don y que no todos lo poseen; provoca que sólo aquel “con talento” pueda descubrir su don. Sin embargo la mayoría de los artistas pasaron por etapas de aprendizaje (“genio innato” no es la única forma de ser artista)

-La originalidad y la creatividad constituyen los rasgos más salientes de las producciones infantiles. La producción infantil y juvenil se encuentra fuertemente anclada en los

productos que la industria adulta produce para ellos, más que en su supuesta “virginidad creativa”.

-La evaluación en la educación artística no es adecuada ni posible. Esto se debe a la excesiva idealización y subjetivación de la actividad artística que inhabilita a los docentes para juzgar con ecuanimidad las producciones de sus estudiantes.

Es posible también hacer una articulación entre estas afirmaciones y “Cuáles son Nuestras Sirenas?” de Mariel Ciafardo, cuando expone que

la utilización de modos estereotipados o mecánicos de reproducción en donde todo está previsto, de acuerdo a cánones y garantizando su legalidad a través del procedimiento repetitivo, busca un resultado que, para ser correcto, debe ser igual a la obra original. Esta reproducción exacta de la obra no hace más que, en términos de consumo, reproducir exactamente el mismo sistema de consumo que agobia a nuestros jóvenes y crear un límite en el resultado o procedimiento creativo del alumno, en donde reproduce sin reflexionar. Este límite impone una reducción de la capacidad creativa del sujeto incorporando pasivamente aquellos reglajes que el contexto le ofrece.

En oposición a estos postulados, Fernando Hernández define que “el arte junto con la historia constituyen los conocimientos que más contribuyen a configurar representaciones simbólicas portadoras de valores que el Poder utiliza para fijar su visión de la realidad”. Podemos decir a partir de ello que, en el caso del diseño industrial, son representaciones que fijan la realidad misma a través de los artefactos. Por lo tanto, se hace necesario enseñar a los jóvenes a deconstruir los objetos que consumen, su significado, su lugar en el mundo, sus códigos de poder e invitarlos, como propone Paulo Freire, a reescribir el mundo.

Los objetivos planteados en la comprensión de la Cultura Visual son los de la decodificación de los productos culturales mediáticos. Frente a los modelos dominantes de la racionalidad comunicativa que centra los contenidos en una distinción entre las cualidades estéticas consideradas universales, la cultura visual da cuenta de las imágenes como parte de contextos visuales históricos sociales y culturales. En analogía a esto, la enseñanza de la Cultura Projectual trataría la decodificación de los objetos de uso cotidiano, también como piezas de producción artística en tanto que provienen de una disciplina entendida como tal: el diseño industrial. Una didáctica de los objetos que trabaje desde la escuela (formando usuarios libres) y desde la Universidad (proponiendo una reflexión acerca de esto). Una didáctica para la

formación de ciudadanos que interpelen las ataduras del mercado, que nos brinde herramientas y nos permita poner en duda la aceptación pasiva de lo existente. Si no se enseña en la escuela y no se reflexiona en la universidad, la sociedad permanecerá indefensa ante el consumismo hostil, y sólo podrá reproducir pasivamente la lógica del poder. Adquirir destrezas para ir más allá del mundo tal cual estamos acostumbrados a percibirlo para, como dice Fernando Hernández, *ayudar a construir la infraestructura epistemológica de interpretación de los fenómenos visuales* (objetuales en nuestro caso). Relacionar objetos, artefactos, usuarios y contextos de producción, siguiendo los

postulados de la cultura visual, formando usuarios de objetos que puedan a su vez ser productores creativos de sentidos y de significados. Explorando cómo los objetos representan ideas, estilos de vida, políticas, formas de represión y de liberación. Construyendo relatos objetuales. Explorando el papel de las diferencias culturales a través de los objetos que usan. No agotar el trabajo en una decodificación de símbolos sino en una reflexión crítica acerca de cómo los objetos producen maneras de ver, usar y visualizar representaciones sociales y subjetivas en el mundo.

El propósito en una u otra es el de evidenciar el recorrido de las representaciones visuales y objetuales de las diferentes culturas y confrontarlos críticamente, favoreciendo una actitud reconstructiva, y utilizando estrategias para la comprensión. Así, como dice Ciafardo: “...la enseñanza del lenguaje visual debería brindar marcas conceptuales, recursos básicos, herramientas y procedimientos que permitan resistir ante los poderosos mecanismos de la industria cultural (homogénea, serial, e indiferenciada)”, pensamos análogo proceso en las marcas conceptuales de la cultura proyectual, aprovechando la *noción de negatividad frankfurtiana* en términos de “puesta en duda” y no aceptación ingenua de lo existente.

## Bibliografía

- Reguillo, Rosana (2002). *Ciudadanías juveniles en américa latina*. México [en línea]. Consultado el 12 de septiembre de 2017 en <[http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=So718-22362003000200002&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=So718-22362003000200002&script=sci_arttext&tlng=en)>
- Itzcovich, Gabriela (2006). *Mapa de Jóvenes, informe sobre las visiones del mercado*. BsAs: [en línea]. Consultado el 12 de septiembre de 2017 en <<http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/handle/123456789/95908>>
- TP Cátedra Fundamentos, *Pedagogía del diseño* (La Plata 2013)
- Agustowsky, Gabriela (2012). *El arte en enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Hernández, Fernando (2010). *Educación para la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Munari, Bruno (2004). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gili.
- Calvino, Italo (1981). *La redención de los objetos*. Madrid: Alianza.
- Berenguer, Xavier (2002). *Arte y tecnología: una frontera que se desmorona*. Barcelona: FUOC.

ISBN 978-950-34-1538-2

# CIEPAAL

1º CONGRESO INTERNACIONAL  
DE ENSEÑANZA Y PRODUCCIÓN  
DE LAS ARTES EN AMÉRICA LATINA

Secretaría de  
Ciencia y Técnica  
IPEAL

facultad de  
bellas artes

SECRETARÍA DE  
ARTE Y CULTURA



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

Ciafardo, Mariel, *¿Cuáles son nuestras sirenas? Aportes para la enseñanza del lenguaje visual.* La Plata: Facultad de Bellas Artes, UNLP